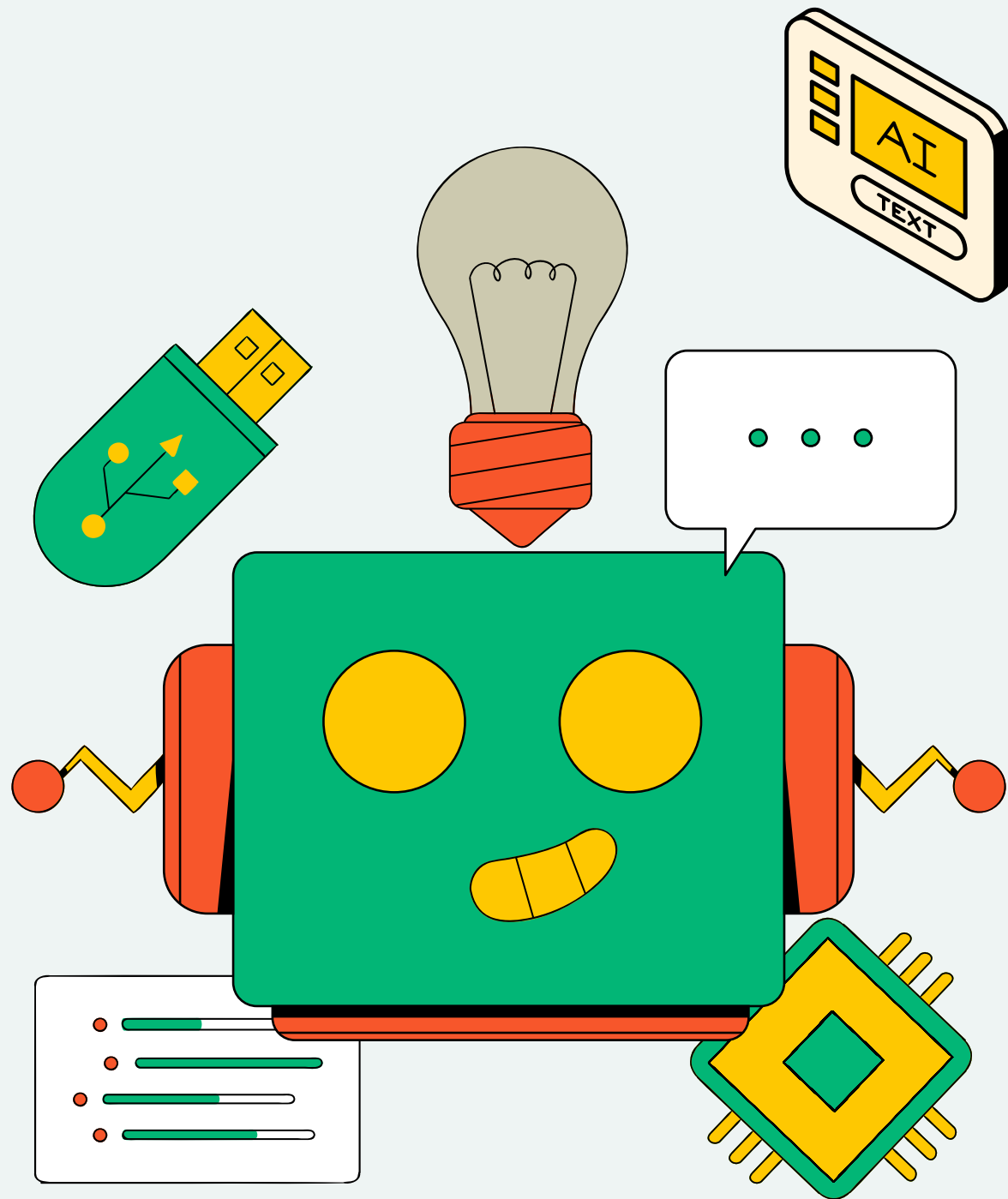




PROYECTO MACHINE  
LEARNING

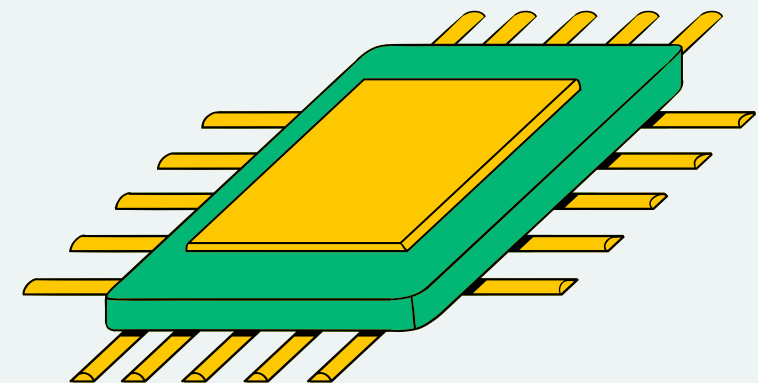


# PREDECIR DESCARGAS EN LA PLAY STORE

## PRESENTACIÓN NEGOCIO

PRESENTADO POR:

JAVIER CALDERÓN



# CONTEXTO



Imaginen que están planeando abrir una tienda en un nuevo vecindario.

¿No sería útil saber cuántos clientes potenciales viven allí antes de invertir en la tienda?

De manera similar, en el mundo digital, entender el potencial de descargas de una aplicación es fundamental para tomar decisiones informadas.



# ¿POR QUÉ MACHINE LEARNING?

01

## ANTICIPACIÓN

El modelo de ML permite a la empresa anticipar el éxito de una app antes de su lanzamiento.

02

## CONOCIMIENTO DEL MERCADO

Para desplegar el modelo se necesitan un gran volumen de información que la empresa podrá analizar.

03

## ESTRATEGIA

El modelo se convertirá en una herramienta fundamental para la elaboración de estrategias efectivas.



# **BENEFICIOS Y APLICACIONES PRÁCTICAS**



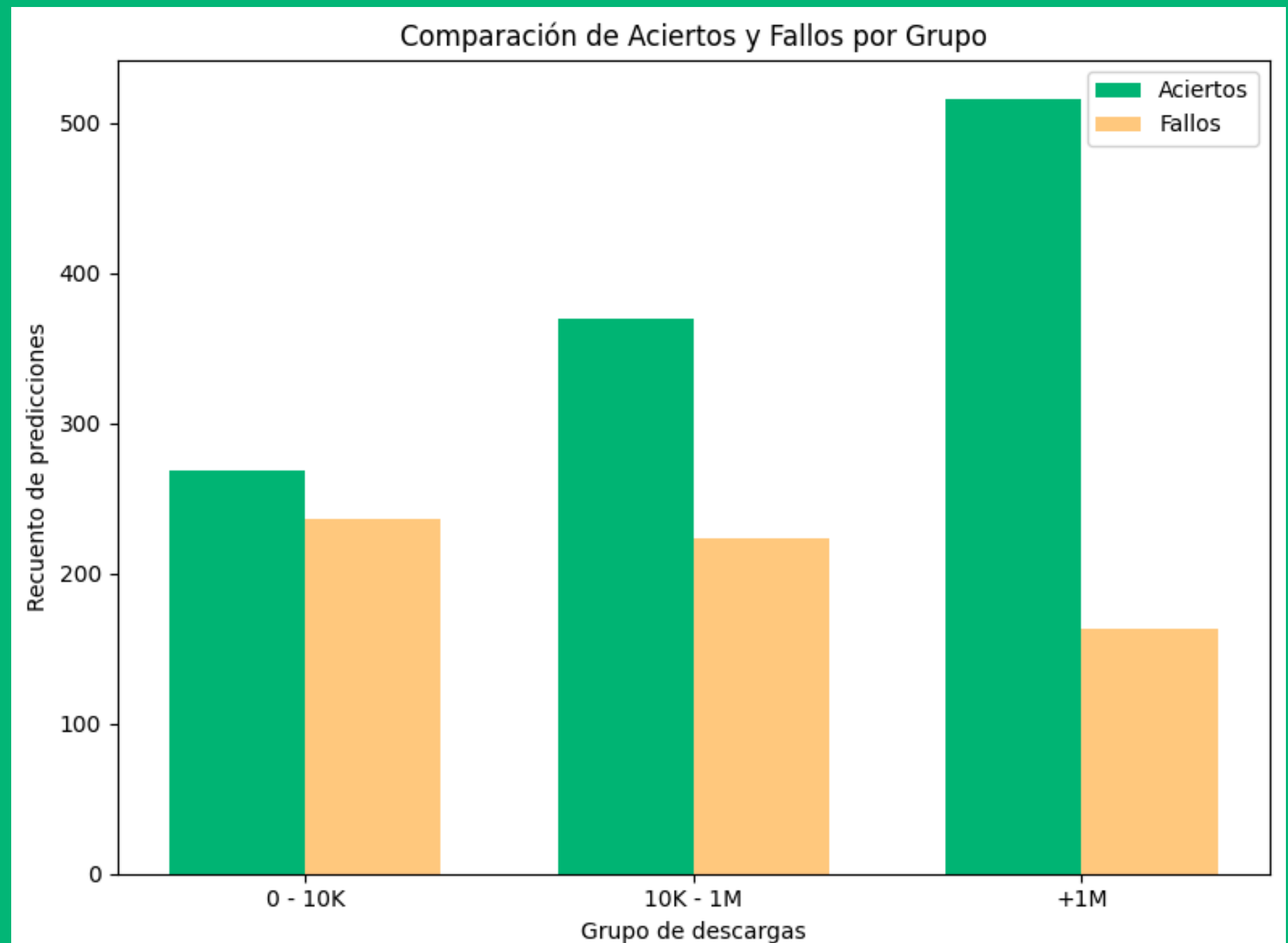
# RESOURCE PAGE

## INFORMACIÓN DISPONIBLE ACTUALMENTE:

- Nombre de la App.
- **Categoría.**
- **Valoración.**
- N° de reseñas.
- **Tamaño (kB).**
- N° de descargas.
- **Precio.**
- Clasificación de Edad.
- Género/s.
- **Fecha de la última actualización.**
- Versión Actual.
- Versión de Android compatible.

Datos de 10833 apps.  
0.00034% Play Store

Facilmente  
ampliable a  
través de Web  
Scrapping



# CONCLUSIONES



Modelo fácilmente interpretable.

Implementación de bajo coste.

Alta escalabilidad:

- Ampliar volumen de datos.
- Incluir otras Stores.
- Crear una base de datos relacional.

Mejor toma de decisiones.

Posibilidad de identificar nuevas oportunidades.

